イース&イースIIブック

冒険に魅せられた少年、アドル
運命によりイースの地に立つ!!

アドル・クリスティン——貧しい農家に生まれた、何にでも興味を示す明朗な男の子である。

あるとき、彼の家に立ち寄った旅人と出会ったことから、彼の興味の対象は、まだ見ぬ遠くの国へと変わっていった。アドルはそのときすでに決断していた。いつか、ひとりで旅に出よう。冒険の旅へ……。

そしてある日、ひとりで旅ができる年になったアドルは、期待に胸をふくらませ家を離れた。

長い放浪の末、プロマロックという港町に着いたアドルは、ここでさらに好奇心をあおる話を耳にした。霧さえ晴れればプロマロックから見えるほど近い、北の国エステリアの話だ。この町ではエステリアを魔の国と呼ぶ。かの国は怪物に占領されたのだと。エステリア——かつて〝イース〟と呼ばれた国……。

800年ほど前イースは誕生した。美しい2人の女神と6人の神官によって、イースは治められていた。イースの誕生とともに作り出された〝黒い真珠〟はすべての魔法の源となり、その魔力によってクレリアという金属が作り出された。

しかし、クレリアを作る過程で〝魔〟という副作用が生じ、平和だったイースの地に災いが荒れ狂ったのだ。神官はクレリアを地下深くに封じこめたが〝魔〟の勢いは、もはや手がつけられないほどであった。人々が最後の砦サルモンの神殿に追いつめられたとき、神官たちは黒い真珠の力で神殿を天空に昇らせ、災いの狂気から逃れた。

女神が2人とも姿を消し、魔物の追撃がぷっつりと止まった。

一応の平和は戻ったが、すでにイースは以前のイースではなかった。今となっては……。

アドルはボートで北へ向かったが、嵐にみまわれてしまった。

奇跡的に一命を取りとめたアドルは、傷だらけで海岸に打ち上げられた。そこはエステリアの南岸だったのだ……。

ネアの町&ゼピック村周辺

イースの冒険の始まりであり、このゲームの中心でもある町、ミネア。まずは、これからの冒険にそなえて武器と防具を調達しよう。といっても最初は1,000ゴールドしか持ってない。そこで、だ。いきなり町を出て、北東にある湖に落ちている金の台座を手に入れよう。もちろん、敵をひたすらよけながらね。手に入れたら町へ戻り、取引き所でそれを売る。ほら、2,000ゴールドで売れたでしょ！　おまけにそこでサファイアの指輪を買い、酒場の片目の男と話をする。1,000ゴ-ールドで買った指輪がなんと1,500ゴールドで買ってもらえるのだ。これだけあれば、それなりの装備はできるね。装備したらサラの家に寄り、クリスタルをもらおう。そして ゼピック村へと足を運ぶのだ。

ゼピック村に行ったら村長に会い、悩みを聞いてあげよう。そのあとジェバの家へ行くと、神殿の鍵がもらえるのだ。ジェバや村長、そしてサラや取引き所には数回足を運ぶことになるだろう。あとミネアの詩人レアはダームの塔でも会えるのだ。

⬆町のはずれに座っている詩人のレア。ハーモニカを探している。

⬆イースのすべてを見てきた木、ロダ。話をすることもできる。

✣ここいらで拾ったり買ったりできるもの

名　称	効　果
ショート・ソード	500ゴールドで売ってる。最初はこれだね。
ロング・ソード	2,000ゴールドだ。早くほしいよね。うん。
タルウォール	これは5,000ゴールド。買わなくてもいいよ。
シルバー・ソード	中盤でロダの木の下で手に入る。ヒュー！
スモール・シールド	防具屋で700ゴールドで売ってる。
ミドル・シールド	2,000ゴールドだ。これも早めに買いたいね。
ラージ・シールド	6,000ゴールドとチト高い。うーむ。
チェーン・メイル	防具屋で400ゴールドの鎖かたびら。
プレート・メイル	これは2,000ゴールド。神殿にはこれを！
パワー・リング	ゼピック村で手に入る。攻撃力がアップだ。
ヒール・ポーション	使えば体力が満タン。冒険のおともに、ね。
ウイング	ミネアの町にビュンと戻る。1,000ゴールド。
ミラー	敵の動きが止まる。数回しか使えないけど。
サファイアの指輪	まずこれを買い、ある人に渡すと得するよ！
金の台座	水辺に落ちている。売ると2,000ゴールドだ。
クリスタル	占い師サラからもらう。神殿で必要だよ。
神殿の鍵	ゼピック村のジェバがくれるぞ。
トバの章	サラが持っているが、不幸にもサラは……。

思わぬ展開！

⬆占い師サラは、イースの本を集めるようアドルにたのむ。しかし、彼女は魔物の手によって殺される。

ルモンの神殿

☗マスク・オブ・アイズをつけたところ。あんなところに通路が！

☗2匹目のボスを倒したあと、宝箱を開けた。おっ、イースの本だ。

2匹のボスが待ち受けているサルモンの神殿。ここに入るには最低800の経験値が必要だ。そうでないと1匹目のデカキャラを倒せないからね。倒したあとは下へさがり、宝箱の鍵を取ってほかの宝箱を開けまくろう。神殿はそれほど複雑ではないが、方向オンチの人はマッピングしようね。2匹目のデカキャラを倒したら、ミネアの町へ戻ろう。

✤こんなものがあったりする

名　　称	効　　　果
シルバー・シールド	聖なる盾。でもよく盗まれる。なぜだろう？
リング・メイル	防御力がアップする。うーん、ナイス！
マスク・オブ・アイズ	隠された通路が見える。気味悪い仮面だね。
ルビー	1,200ゴールドで売れる。もうけもうけっ！
ネックレス	売ると500ゴールドだ。それだけですけど。
宝箱の鍵	鍵のかかった宝箱を開けるために必要さ。
牢屋の鍵	神殿の牢屋を開ける。だれが入ってるかな？
象牙の鍵	2匹目のデカキャラに会うために必要です。
大理石の鍵	象牙の鍵とは材質が違うだけです。
銀の鈴	ゼピック村の村長が深してたアレですね。
ハダルの章	2匹目のデカキャラを倒すと手に入る。

スティンの廃坑

そろそろ敵も強くなり、冒険らしくなってくるぞ。ここはスポット処理のため、見える範囲が狭いので、通路を見落としがちになってしまう。ロダの種やシルバーアーマーといったアイテムがあるので、廃坑をくまなく歩き回るように心がけよう。

☗こうやって少しズレてぶつかると、ほとんどダメージを受けない。

✤ほらほらいろいろ手に入るのさっ

名　　称	効　　　果
シルバー・アーマー	銀でできたファンタスティックなヨロイさ。
タイマー・リング	敵の動きが遅くなる。終盤で重宝するぞ。
ヒール・リング	はめてるだけで体力が回復する。ラッキー！
ダームの鍵	廃坑のデカキャラに会うために必要だよ。
ロダの鍵	これを持って木の下に行くと、あら不思議！
銀のハーモニカ	レアが探している。これを渡すとお礼が！
ダビーの章	廃坑のデカキャラが持っているのだ。

☗こんなところに通路が。スポット処理ではわかりづらいんだよね。

ダームの塔

いよいよ終盤の舞台、ダームの塔へ突入だ。ジュバに３冊の本を読んでもらい、盗賊ゴーバンのところへ行くと塔に入れてもらえるのだ。塔に入ったら、少しメンドウだが、こまめにメモとマッピングしよう。できるだけ慎重にプレイするようにね。

敵との戦いで体力が減ったら回廊へ行くと回復するのだ。また、敵も強く行動も機敏なので、タイマー・リングをはめておこうね。各階のなかでは13階と21階に注意しよう。これらの階には無数(でもないが)の鏡があり、それにぶつかる(入る？)とほかの場所にワープする。ここもきちんとマッピングするようにね(ただしロッドが必要だよ)。

あんまり詳しく紹介すると、なんだかありがた迷惑と思われそうなので、これくらいにしておいた。あとはキミの腕次第!!

☗いきなり壁をつき破って助けにきてくれるドギ。たよりになるぜ。

☗おお！　シルバーソードがこんなところに。これさえあれば！

☗ラドの塔への通路。ある人がそこに捕らえられているぞ。助けろ！

ダームの塔に行ってしまえ〜

☗ダームの塔への入り口を見張るゴーバン。イースⅡでも登場する。

☗べつの階への移動は、このような回廊を通る。やすらぎの場所だ。

ダームの塔で手に入るもの

名　称	効　果
シルバー・ソード	一度奪われるが、また手に入る。絶対必要！
フレイム・ソード	攻撃力絶大！　でもアイツには……だよ。
シルバー・シールド	これも奪われるぞ。なにか秘密がありそう。
バトル・シールド	防御力バッツグンなんです。でもねえー。
シルバー・アーマー	なんで銀製のものばかり奪われるの、ねぇ？
バトル・アーマー	メラメラと燃えあがる最強のヨロイだ。
エビル・リング	悪の指輪。あるアイテムと一緒に使うのだ。
ブルー・ネックレス	トラップを切り抜けるために使うのです。
ハンマー	ダームの塔の回廊の柱を壊すために必要さ。
偶像	牢屋で手に入る。老人ラーバが探してたぞ。
ロッド	ワープの入り口である鏡に入るためのもの。
メガネ	これがあればイースの本が読めるのです。
ブルー・アミュレット	最後の敵の部屋に入るためのものです。
メサの章	8階のデカキャラが持っているのだ。
ジェンマの章	14階のデカキャラのところにあります。
ファクトの章	最後の敵ダルク=ファクトが持っている。

正しいボスキャラの倒しかた入門

イースに災いをもたらした敵の数々。とくにこの7匹のデカキャラは強く、重要なアイテムを隠し持ってるぞ！

ジェノクレス

初めてのデカキャラだけあって、それほど強くはないが、慎重にプレイしよう。まず画面下に待機し、敵と縦に並び、かつその間に炎がないときだけ攻撃しよう。長期戦になるぞ。

ニグティルガー

壁の彫刻(?)が実体となって襲いかかってくる。頭に触れるとダメージを受ける。アドルを包みこむようにしながら胴体を攻撃すべし。メチャクチャに突っ込んで勝てるときがある。

ヴァジュリオン

この敵は分裂したり合体したりする。分裂状態のときはできるだけ遠ざかり、合体のきざしが見えたら近づく。たまにフェイントをかけてくるので、完全に合体したところを攻撃。

ピクティモス

コイツはなかなか手ごわい。4つのカマ(ときには3つだ)をブーメランのように投げつけてくる。アドルとの距離によってカマの飛距離が決まるので、間合いを計って攻撃しろ！

コンスクラード

はっきりいって弱い！　コイツに負けるようじぉー、まだまだ若いな。飛び散る岩は無視し、本体の周りを当たらないように回る。敵は近づいてくるので無理なく倒せるのだ。

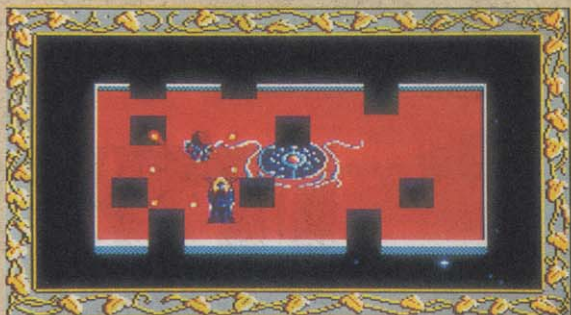
ヨグレクス&オムレガン

いやー、コイツらはベリー強い。まあ、一番確実な方法は、画面の右下または左下へ行き、ヨグレクス(黄色い顔のヤツ)が正面に来たら攻撃し、また戻る。この繰り返しがベストだ。

ダルク=ファクト

ついに決戦のときはやってきた。災いを巻き起こした首謀者ダルク＝ファクトとの一騎討ちだ。天空に昇ったサルモンの神殿へ行き、イースのすべてを手中に収めるという野望を持った彼は、クレリアで身を固めているため、なみの装備ではまったく歯が立たない。やはりことわざにもあるように〝目には目を〟なのだ。戦う前には装備をもう一度確認して立ち向かおう。

いざ決戦となると、あたりは真っ暗になり、ダルク＝ファクトのマントが風になびく。と思うとバックに星が流れだす。そしてBGMもスリリングなものに変わり、自然にキミのボルテージも上がり、全身には緊張と興奮がみなぎるだろう。コイツを倒せば平和が戻る。歯をくいしばれ！　目を凝らすのだ!!

彼にダメージを与えること自体は難しくない。移動場所が予測できるからだ。ダメージを与えたら、床にあく穴に落ちないように素早く移動する。彼と一緒に移動するように攻撃しろ！

⬆ジャーン、ついに出た！　コイツが悪の根源、ダルク＝ファクトだ。それにしてもスゲー！　バックの星、飛び散る火玉。でもコイツを倒せば……！

アドルはダームの塔の頂上に立つ。しかしそれは次の戦いへの暗示…。

空の色が青みを帯びてきた。重く立ち込めていた暗雲が流れ、消えてゆく。どこからか明かるい鳥のさえずりが聞こえはじめた。朝日が昇ろうとしている。

あたたかく満たしてゆく、冒険者だけが知る充実感。時の感覚を失っていたアドルは、ひとり、戦いの終わりをかみしめる。

床に倒れたダルク＝ファクトの黒いマントの下から、イースの最終章であるファクトの章が見つかった。

鮮やかな朝やけの映える朝、突然あいつの追撃がとまった。

なぜだかわからないが、これは喜ぶべきことだ。イースから災いが消えたのだから。ふたたびあいつが現われたときのために、イースを結集した力をここに封じ込めておく。

6冊の本を手にした者に力が与えられ、その者こそ平和をみちびく指導者となるのだ。

アドルはファクトの章を読み終わると、そっと本を閉じた。

あさひがのぼろうとしていた。
そらは、しだいにあかるみをまし、
とうのりんかくがうかびあがってくる。
ときはなたれたように、とりが
なきはじめ、まもののすがたは
しおのひくがごとくきえてゆく。
アドルのこころは、たびをおえた
じゅうじつかんにみちていた。
すべてが　やすらぎにみちていた。

➡ダームの塔から地上を見おろすアドル。後ろ姿がりりしい。

➡朝もやの中、アドルは今までの戦いを心の中で振り返る。

➡戦いが終わったアドルは、フィーナのことを思い出す。

➡やわらかな光の中、エステリアは平和な朝を迎えたが……。

塔の窓から地上を見おろすと、朝もやに包まれたゼピック村が見えた。ジェバ婆さんの家も見える。「そうだ、地上に帰ったら、一番にこれまでのことをフィーナに話してあげよう」。

優しくほほえむ彼女の顔を思い浮かべるアドルを、やわらかな光が包んでゆく。戦いは終わったかに見えた。しかし……。

ダームの塔に異変が！

➡激しく光が噴き上がるダームの塔。この光に包まれて、アドルは天空へ。

オープニングで現われる怪しげな男。ダルク＝ファクトが首謀者じゃなかったのか？　大いなる謎を秘めて、イースⅡは始まる。

そして、戦いは続く

不思議な光は徐々にその強さを増し、アドルにはもう辺りを見ることもできない。アドルには聞こえない声で光が告げる。
「本当の戦いは、まだ終わっていないのだ。選ばれし勇者よ、天空へ飛べ」
その光はアドルを包んだまま、ダームの塔から離れ、加速度を増しながら空へと向かった。
「大丈夫？」、アドルは１人の少女の声で目が覚めた。少女の名はリリア。胸さわぎがするのでここへ来たら、白い光に包まれてアドルが倒れていたという。さらにアドルは聞いてみた。
「ここはイースという国です」。そう、アドルは天空に浮かぶ国、イースにいるのだ。リリアは、
「ここは魔物が多いので、ランスの村へひとまず行きましょう」。とアドルの手を引いた。アドルは、自分の運命をおぼろげに感じながら、リリアの住む村、ランスへ急いだ……。

☗倒れているアドルを見つけるリリア。運命的な出会いであった。

☗ダームの塔から放たれた光は、はるか天空の国イースに落ちた。

ねえねえ知ってた？

☗大きな口をあけるバキュ・バデット。かつてそこには……。

☗イースの国が天空に飛び立ち、その跡がバキュ・バデットなの。

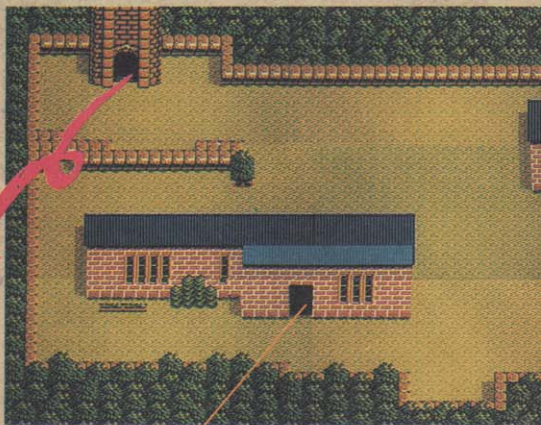
アニメーションするする!!

オープニングはアニメーションの雨あられ！　この技術はMSXの限界に迫る。

アドルもびっくり!!

ランスの村からイースⅡは始まる!

「せーっかくイースの本を6冊集めたのにぃ～」と、アドルの声が聞こえてきそうだ。しかし、そんなこと言ってちゃーいられない。ビコーズ、アドルは選ばれし者なのだから！　くよくよしててもはじまらない(くよくよしてないか)。まずは広島のランスが村長の(大うそTM)、ランスの村でこれからの冒険のための準備をしよう。しかしだ。スタート時点ではアドルは無一文なのだ。武器や防具の調達はあとにして、最初は村にいる人人と話し、情報収集に励むのだ。いろいろな情報が入手できるはずだ。近くに廃墟があることや長老は留守だということ、廃坑や聖域には長老の許可が必要だということも聞ける。それらの情報から、まず廃墟へ長老を探しに行くべきだということがわかる。リリアのお母さんからもらったお金で武器を買ってGOだ！

⬆そうです。ここから廃墟へ行くのです。本当の冒険は廃墟から始まる。

廃墟へ

ランスの村から廃墟まではこの地下道でつながっているのだ。廃墟にはモンスターがうじゃうじゃと、アドルがくるのを首を長くして待ってるけど、ここにはいないのだ。安心して歩けるんだよ。フィ～。

ジラの家

➡勇敢そうだが、案外気が弱いジラ。地下室から不気味な物音がするので、見てきてくれとたのまれるのだ。

➡そしてここが問題の地下室。見たところ何にもなさそうだけど。ジラの気のせいなんじゃないの？

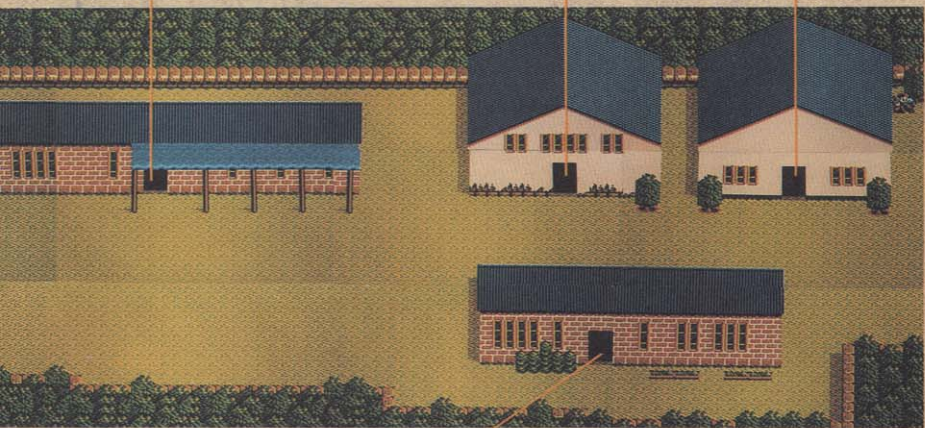
長老の家

⬆長老はあいにく留守のようだ。でも、長老の許可がないと廃坑に行けないんだよね。どうしようかなー……。とりあえず長老を探しに廃墟に行ってみよう！

ギドの店

⬆武器屋を営んでるギド。ソードとアーマーとシールドを売っている。険しい顔つきだが、性格は温和(だと思う)。鉄鉱石を高く買ってくれるそうだがどこにあるの？

ジェイドの店

⬆いかにも商売上手なカンジのする(？)ジェイド。薬草、ウイング、生命の薬が売られているぞ。薬草はよくお世話になるけど、ひとつしか持てないので注意しようね。

バノアの家

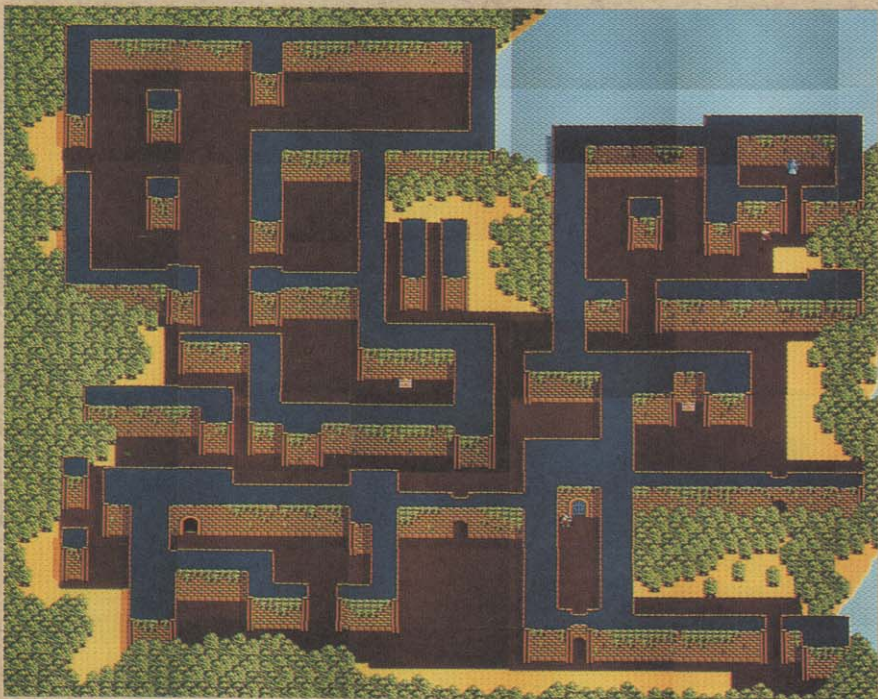
⬆リリアの家だ。本人は知らないが、じつはリリアは重い病気にかかっている。彼女の母は、その病気を治すことができる医者のラウルに、その治療法を聞いてきてもらうようにアドルにたのむ。

⬅アドルを助けてくれたリリア。容姿端麗、性格よし、スタイルよし！　アドルがつきあいたいと思ったか思わないかは別として、彼女は重い病に侵されているのだ。一刻も早くラウルを見つけて治療法を聞くのだ！

え えい、出血大サービスだぁ! 廃墟はこんな風になってるぞ!!

どどーんと廃墟のマップを載せたのはいいが、どこに何があるとか、ここはあれなんですとか、ぜんぜん説明してないっ!! さて、そこで問題です。なぜ説明がないのでしょう？ ①：情報規制のため。②：イースⅡを買う人のための温かい配慮。③：ページのスペースの問題。④：ただ単にイースⅡの担当者のミス。さて、どれでしょう（正解は2)。でも、このマップでイースⅡのグラフィックの美しさとその奥の深さを十分に予測できるだろう。イースⅡを買って遊んだときも、大いに参考になるだろうし。このページの目的はね、廃墟の全貌をつかんでもらって、おいしいところは各自プレイして味わってほしいのだ。

ここの注意点は、宝箱を守るモンスターは強いので、レベルを上げてから戦うことだ。そこの宝箱を開けて、レベル5くらいになったら廃坑へ行こう！

☗見せようかなぁ、どうしようかなぁ!? ええい、ここが廃坑です。

冒険前の基礎知識

ただヤミクモにモンスターを倒してばかりじゃーダメ。状況に応じたアイテムを使い、自分の状態を把握する必要があるのだ。

ゲーム画面

⬅ゲームの中心となる画面。モンスターと戦うときは、下の棒グラフに注意すべし。勇者もときには退却が必要だよ。

ステータス

STATUS
LEVEL 17 EXP 15940
GOLD 05230
STR 137 HP 129/180
DEF 137 MP 162/180
NEXT EXP 20000

⬆経験値、持っているお金、攻撃力、防御力、次のレベルになるために必要な経験値などが表示されるのだ。

装　備

EQUIPMENT TALWARL
SWORD :
ARMOR :
SHIELD:
MAGIC :

⬆武器と防具は常に強いものを装備しておこう。あと、イースにはなかった要素の魔法もTPOで使いわけるのさ。

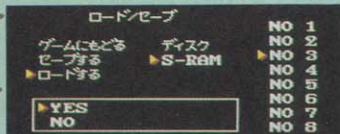
アイテム

INVENTORY クレリア の ゆびわ

⬆アイテムは使いたいものにカーソルを合わせて、普通の画面で使う。身につけるだけで有効なものもある。

セーブ/ロードもウハウハ

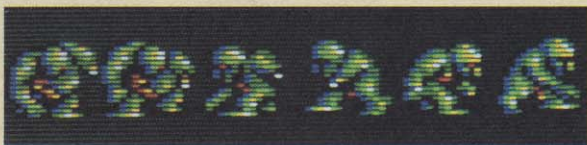
イースⅡは壮大なスケールの舞台を持つゲームだ。そのため、エンディングにたどり着くにはかなりの時間を要するのは必至!!　だから、「今日はここまでにして、また明日やろーっと」というケースも多いハズ。でも、前作イースの場合、ディスクにしかセーブできず、そのディスクの中にはひとつのデータしかセーブできなかったんだ。が、しかしだ。イースⅡではディスクのほかに『パナアミューズメントカートリッジ』にセーブできるのだ。これで8ヵ所もセーブできるようになったぞ。ディスクと違ってセーブ/ロードのスピードも速いし、使いやすいったらありゃしない!!　操作も矢印を移動させてスペースキーを押すだけ。イースⅡを遊ぶときはぜひこれを使ってほしい。これはアイテムですね！

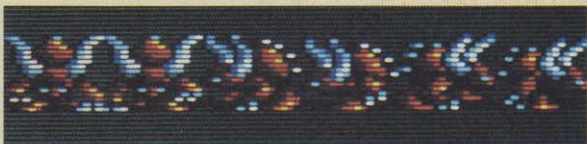
ロード/セーブ
ゲームにもどる
セーブする
▶ロードする
ディスク
▶S-RAM
NO 1
NO 2
▶NO 3
NO 4
NO 5
NO 6
NO 7
NO 8
▶YES
NO

⬆考えてみれば、8ヵ所ってちょうどいいの。

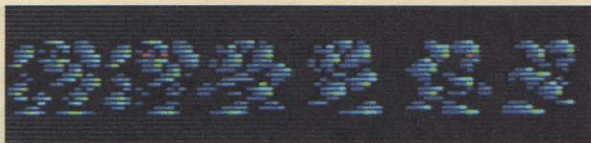
アドルを待ちうけるのはこんなモンスターだ

アドルの行く手を阻む、モンスターの数数。でも、経験値を上げたり、ゴールドをためるためには欠かせない存在だ。レベルの低い敵でも油断しないで戦えよ!!

クレイス

廃墟に入るとコイツがノソノソと歩いているのだ。なんでも戦いに敗れたモンスターたちの残留意識が集まって生まれた、いわばゾンビのようなヤツらしいのだ。といっても見た目はそんなにグロテスクじゃないけどね。まぁ、あんまりグラフィックがリアルだと、プレイの最中に気持ち悪くなっちゃうもんね。これくらいのほうがいいね、やっぱり。コイツに触れられると、体中がしびれてしまうので注意しよう。でも、最初はこれをやっつけまくり、レベルをグングン上げてしまおうではないかっ!!

カークシャーン

破壊と殺りくが唯一の楽しみという、いかにもワル！　なカンジのモンスター。醜い小鬼ともいわれている。いやだなー、こういうヤツ！いかにも「おれは強いんだぜ。かかってこいよ」っていうようなカンジだもんなー。怖いなー。こんな角でグサッと胸を刺されたら、ひとたまりもないもんなぁ(あたりまえ)。つねに獲物を求めてさまよってるっていうし。血の気の多いヤロウだなぁ。こんなヤツには、さりげなく後ろから近寄り、エイエイエイ！　グサッブシュッとやっつけてしまうのが賢明だろうね。

ゴドアード

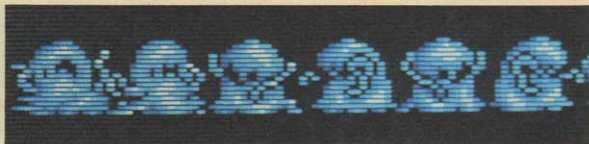
廃墟のなかではコイツが1番強い！　はず。あるアイテムの入った宝箱を守っているのだ。元はただの岩の塊だったが、邪悪なモンスターにされてしまったため、とにかく硬い。メチャクチャ硬い。すこぶる硬い。ということは、その宝箱の中には、とってもファンタスティックなものが入っていそうだ。しかしアセッてコイツと戦うとデンジャーだぞ。しばらくはほかのモンスターをやっつけて経験値を上げ、ある程度レベルを上げたら、いざ勝負！　だ。でも宝箱を開けたとたん、ウヨウヨ出没するのだ。

ウォリゾール

うわぁー、気持ち悪い！　こんなにデカいイモ虫がゴロゴロしてたら、夜もオチオチ眠れやしない。4本の長い触手でクネクネとからみつき、尾の鋭い毒針でとどめをさす、らしいぞ。それにしてもこのグニャグニャした動きがなかなかリアルなんだ。見ているだけで気持ちが悪くなってしまう。こういう細部へのこだわりが徹底していて、プレイしていても気持ちいい。気持ちいいのか悪いのかハッキリしろ！と言われそうだが、それだけよくできてるってことなんですよ。わかってよー、この気持ち。

ノメス

廃坑に棲む、青白い体のノメス。光を嫌うため、地下で生活しているらしい。その身体は硬質の皮膚におおわれていて、全体がヨロイのように硬い。ほかのモンスターにくらべて弱そうに見えるが、なかなかのツワモノだ。ただ足が遅いので（それほどでないが、速くはないのは確かだ）後ろからブシュブシュッとやっつけるか、少しズレて体当たりするといいみたいだぞ。廃坑のモンスターは廃墟にいるものより数段強いので、1匹1匹を全力でやっつけるようにしようね。冒険は始まったばかりだぞ！

ゾルゲル

RPGの常連的存在のスライム。イースⅡにも登場するのだが、ただのスライムとはわけが違う。触手のようなものをビロビロさせてアドルを待ち受けているのだ。ブヨブヨしていて、剣で斬ってもスパッという手応えは得られないだろう。しかし、攻撃の魔法（そういうのがあるんですよ）、ファイヤーを使うと一発でやっつけられるのだ。動きが遅いので、勝てる自信がなければよけて通っちゃえばいいし、レベルが上がればどーってことない相手なのさ。ノメスと同じ廃坑に棲んでいるんだよ、コイツ。

リプレート

クモのようでもあり、ヒトデのようでもある。でもコイツ、もともとコケの一種だったんだ。それにしてもさぁ、コケにまで魔力をかけてモンスターにしちゃうなんて、ちょっと考えられませんね。コケって暗くてジメジメしたところに生えてるということから考えると、「なるほどっ」と納得できるハズだ。侵入者にのしかかり、攻撃をしかけてくる。「たかがコケでしょ！　んーなものチョロいチョロい！」とあなどってちゃーだめだ。しばらくはアドルにとって手強いモンスターとなるだろう。

トルピ

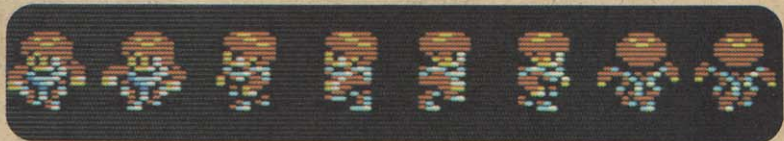
マンイーターの一種だ。といってもホール＆オーツじゃないよ（古ーい）。まぁ早い話が人食い植物のようなものなのだ。人を見かけると、胃液を吐きかけ相手がもがいているところをゴクッと丸飲みにしてしまうらしい。胃液を吐くっていうのがスゴイね。コイツの胃液もすっぱいのかなー、なんて本題に全然関係ないことを考えてしまった私って、やっぱり下品？

こいつは廃坑にいて、宝箱を守っていたりする。水の近くによくいるので、やっぱり植物なんだなぁと思う今日このごろ（なんのこっちゃ）。

ピュロイド

背中にニョキニョキッと生えている針で敵にダメージを与えつつ、敵が弱ってきたところを円形の口で生き血をすする。ちょっと醜いドラキュラといったところだろうか。背中の針は伸縮自在だが、どれくらいまで伸びるかは不明だ。どう見てもタコッてイメージだけどね。足もたくさんあるし、体は真っ赤だしさ。足が何本もあると、動きは素速そうだと思う？　普通は機動力がありそうなので速いかなぁ、と思ったけど、複雑にからみあってしまうので鈍いんだってさ。モンスターの悲しさってとこね。

モンスター紹介の最後に登場するのは、廃坑の地下2階に潜む、デカキャラなのだっ！　コイツを倒さないと先の世界に行けないぞ！「でもさぁー、イースのときのデカキャラって強くて強くて、やんなっちゃったよ」なーんて言ってるキミ。喜びたまえ。今回は少し簡単になってるんだ。といってもやっぱり強いんだけどさ。でも1匹のデカキャラに1時間も2時間も費やすことはないみたいだよ。

で、コイツの攻略法を紹介するのだ。まず、できるだけ近づき、ファイヤーの魔法で攻撃しまくるっ！　じつはこれでも倒せるんだけど、もう少しシタタカに倒したいもんだね。そこで別の方法。まずフツーに構える。ビシビシとファイヤーの魔法で攻撃する。あっ、モンスターが攻撃してきた！　と思ったら、すかさずモンスターの肩よりも1キャラ分外へ移動する。ほら、ダメージを受けないでしょ、ね。

ほかにはこんなところがあるのだあ!

氷の面

複雑な迷路になっている氷の面。どこをどう上がればいいかわからない階段がいたるところにあるので、すぐ近くにある宝箱も取れない。モンスターはウヨウヨしてるし、けっこう苦戦を強いられるのだ。あちゃ〜。

☗階段のほかにすべり台もある。ツルツルすべって上がれないのだ。

☗あまりの寒さにアドルも震える(うそTM)。あー、ブルブルブル!

熔岩地帯

氷の世界とは対照的な熔岩の世界。迷路は簡単だが、一筋縄ではいかないのだ。有毒ガスがたちこめる道や渡れない橋など、けっこうトリッキーなものがあり、頭を使わないと先には進めないのだ。もうアドルも汗ダク。

☗うって変わって灼熱地獄の熔岩地帯。モンスターも燃えている!?

☗迷路は比較的すっきりしているが、プレイヤーの知力が問われる。

神殿

とんでもなく広ーい神殿。地上は3階まであるうえ、地下水道も……(うーん、教えられないなぁ、まだ)。マッピングするにもこんなに立体的な迷路、どうやってマッピングすりゃーいいの? モンスターも多いし……。

☗ここってサルモンの神殿? 真相はプレイして確かめてくれっ。

☗神殿内はモンスターがうじゃうじゃ! でも戦うだけじゃダメよ。

スクープ。街で見かけた"イースII"(うそTM)

昭和63年5月某日。Mマガ編集部はホットな情報を入手したぞ! ティーンのハートをガッチリつかんだ『イース』。その第2弾が開発されていたのだ。なんでも信頼できる情報筋によると、スクロールは前作の倍以上、美しいグラフィック、なめらかなオープニングのアニメーション、ノリノリの音楽など、前作をはるかに超えるスケールの大きさとクオリティーの高さで、MSXユーザーは失神の連続! そこで今回は、南青山にあるパソコンショップでの店頭デモを載せたのでじっくり堪能して。

☗これがウワサのイースIIの店頭デモ。後ろには2人の女神が……。

ま、まさか…

☗大きな声ではいえないが、密かに、イースIIIのデモもあった。

ラメン田川水胞の
ほかにもいろいろあるんでイース

日本一のイーサー(Yser、イースをする人、の意)、ラメンです。いやーすごいわぁー、イースII！ これは絶対買いですよ。ディスクを持ってるMSX2ユーザーはぜひプレイしてほしい。7月15日発売なので、お金のない人は今からバイトして買ってくれ。

話は変わるけど、このイースIIをプレイする前に、前作のイースをプレイしてみてくれ。なぜって？ フッフッフッ、そのほうが65,535倍おもしろいからさ(内輪ウケ狙い)。イースIIの前にイースを、だね！

⬆おやつを食べる彼のそばには、いつもイースIIのマニュアルが。

⬆リリアはカワイイなぁ。彼女にホレちゃうユーザーもいそう。

そいでもってプレゼントだあ!!

日本ファルコム(株)から、読者のみなさんにプレゼントがあるぞ。下の写真を見てくれ。怪しさのなかにも純粋な輝きを放つ、ブラックを基調にした下敷きとステッカー。種類はイースとイースIIの2種類ある。これを各15名様にあげちゃうぞ。人との会話をメモしたり、マッピングには欠かせませんね。ほかにもいろいろ使いかたがあるよね。下敷きで頭をこすり、髪の毛を立てて遊んだり、マウス台として使ってもいいし。カバンにコッソリ忍ばせて学校で見せびらかすと、もうキミはアイドルだ(なまけもの、ではないぞ)。巷ではこの下敷きとステッカー、もう、ユーザーのあいだではなくてはならないアイテムらしいのだ(不確か)。このチャンスを逃がすなよ。今送れ！ すぐ送れ!! さぁさぁさぁ～！

ちなみに写真中のピースは別売だ。近くのたばこ屋で買おう。

ココに送ってくれ――

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
この下敷きステッカー
もったいなイースよ係

まで送ってくらさい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。キミのところに下敷きとステッカーが届いたら、すぐ送り返してくれ(大うそTM)。キミたちの応募、待ってるよっ！

⬆イースの下敷きとステッカー。横のピースは別売。

⬆で、こちらがイースIIだ。カッコイイでしょ？

Ys & Ys II Book

MSXマガジン 8月号特別付録

昭和63年 8 月 1 日発行(毎月 1 回 1 日発行) 第 6 巻 第 8 号 通巻57号